DOOM II™

USERS MANUAL

ユーザーズマニュアル

目次

はじめに

この度は『DOOM II』をお買い上げいただき誠に有り難うございます。お買い上げいただきました『DOOM II』を、ご使用いただく前に必ずこの「ユーザーズマニュアル」と付属の「スタートアップガイド」に目を通しておいてください。本書と「スタートアップガイド」には本ゲームに必要な、ゲームのインストール、ゲームの起動、各種セットアップ等についての説明項目があります。ご熟読の上、本ゲームをお使い頂く様お願いします。

イマジニア株式会社

ユーザーサポート

違法なコピーは絶対にしないでください

お買い上げくださったソフトは、たくさんの人が苦労して制作したものです。購入者以外の方が使用する事を目的としたコピーは禁止されています。このプログラムは国内外の著作権法の保護をうけています。

多人数プレイを楽しむ際の注意

友達と一緒にゲームを楽しむ場合は、いくつかの点で通常とはルールが大きく異なります。
詳しくはP18をお読みください。

プログラムを実行する上での疑問点や不明点が生じた場合

DOOM IIを実行していて何か疑問などが生じたときは付属の「補足マニュアル・トラブルシューティング」をお読みください。それでも分からないことがありましたら、イマジニアユーザーサポートまでお電話ください。
電話番号　03-3343-8900
電話をおかけになる際は、コンピュータの前に座り、紙とペンを用意しておくようにしてください。また、機種、周辺機器、RAMメモリとハードディスクの空き容量、ウインドウ・アクセラレータ、CRTモニターなど、現在どのような状態かをできるだけ正確に話せるようにしておいてください。ユーザーサポート宛てで手紙を出されても結構です。

宛先
イマジニアユーザーサポート
〒163-07　新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F

受付け時間は月曜日から金曜日の午前10時から午前11:45までと、午後1時から午後5時までです。

物語は終わらない．．．DOOMII：地獄の星。その名は地球

君はついに帰還した。宇宙での何日間にも渡る激戦の後、ようやく君は休暇を認められて故郷へ帰ってきたのだ。地球が誇る古強者、いくつもの激戦をくぐり抜けた不死身の重戦士、それが君だ。エイリアンが火星を我が物にしようと襲いかかってきたとき、君はまさにその場面に立ち会うこととなった。殺して、殺して、殺しまくって、君はようやく勝利した。君が侵略者を撃退し、火星基地を救ったのだ。そして君は英雄となった。ただ、生き残ったのが君一人だったということについては、人々はあまり多くを語ろうとはしなかった。

だが、それも全て過ぎ去ったことだ。君は軍を除隊し、故郷へ向かっている。降下ポッドが地響きを立てて着陸した。君はハッチを開けて外の様子をうかがった。ああ、何と言う事だ！！　目前の都市は業火に包まれているではないか。はたしていかなる凶事が起きたというのだ？　腰のピストルに手をかけ、君は都市に向かってよろめきつつも歩きだした。燃え盛る都市の中では多くの人々が逃げまどっていた。その中の一群が恐怖に彩られた悲鳴を上げた。目を凝らして見る。一体何ごとだ？何者かが人々を襲っているのだ。君はそちらへ走りよって拳銃を発砲し、騒ぎの原因を射殺した。一見するとそれは人間のようだった。しかし、何かが違っていた。口には噛みかけの肉片をくわえ、全身にぼろを張り付かせたその姿は、まるでB級ホラー映画に登場するゾンビさながらだ。

「ちくしょう！こいつらはもううんざりだ！」

君は直感した。再びあれが始まったのだ。そう、火星と同じように。まず最初に人々が肉体を乗っ取られて食人鬼へと変貌する。だが、これは始まりに過ぎない。真の恐怖はその後にやって来る。「外なる世界」の醜悪な化け物たちという恐怖が。しかし、今度は火星のときとは一つの点で全く異なっている。それは奴等の狙いが地球だということだ。

今や侵略者たちはいたるところにいる。東京からティンブークツまで、はたまたストックホルムからスクラントンまで。今や侵略者どもはいたるところを我が物顔でうろついている。中には人間の肉を食うミュータントに変貌した者もいた。しかし、ごくわずかの、本当にごくわずかの人々は生き延び、なおかつミュータントにもならずにいた。これらの生き残った人類を救おうと、賢明な人々はある計画を立案実行した。彼等は巨大な宇宙船を建造した。生き残った人々を滅び行く世界から安全な宇宙へ逃がそうというのだ。

しかし、地上にある唯一のスペースポートはデーモンの手中にあった。スペースポートの上空にデーモンたちはある種の力場　「炎の壁」　を作り出した。これではいかなる船であれ、着陸も離陸もできない。そこで君は再び立ち上がった。わずかに残った地球の敗残兵たちでスペースポートを強襲するのだ。君達が勝利すればバリアーを消すことができるかもしれない。そうすれば宇宙船は地上から飛び立つことが可能となり、ホモ・サピエンスは当面の絶滅の危機からは逃れられるだろう。敗北すればそれまでのことだ。人類は歴史の中の存在となる。ついに君と同志たちは攻撃を敢行した。勇敢な男達がまるで虫けらのように次々と殺されていく。そうこうしているうちに、君は仲間たちとはぐれてしまった。だが、ときおり遠くから断末魔の悲鳴が聞こえ、スペースポートの奥深くからは戦闘の音がうつろに響いてくる。

そのとき、怒気をふくんだ唸り声がした。正面の鋼鉄のトンネルに奴等がいる！
奴等も君がそこにいることに気付いている。哀みの心も慈悲もやつらにはない。捕虜もとらない。何かを欲しがるというわけでもない。ありとあらゆる意味で「敵」なのだ。もはや残っているのは君だけだ。そう、君と・・・奴等だけ！

ゲームの目的

DOOM IIのバーチャルリアリティーの世界へようこそ。このゲームで君は、宇宙空間に裸で放り出されても死なないような、超人的な肉体を誇る最強のスペーストルーパーになる。任務はただ1つ、永遠の地獄から地球を救うことを目指して、デーモンがのさばる地上で戦いぬくことだ。

遊び方は簡単。このゲームは面倒くさいアドベンチャーゲームではない。アクションを楽しむコンバットゲームだ。生き延びるために必要なのは、頭脳と殺し屋の本能。それだけだ。

MENU（メニュー）

DOOMIIを起動するとデモが始まる。デモは自動的に進行する。RETURNキーを押すとメニューが出る。どくろの形をしたカーソル（スカルカーソルと呼ぶ）の移動は、カーソルキー、マウス、ジョイスティックのどれでも行える。スカルカーソルを望みのメニューの横に持ってきて、RETURNキー、マウスの左ボタン、ジョイスティックのFireボタンのいずれかを押すと、選択したメニューが実行される。

ゲーム中であれば、ESCキーを押せばメニューはいつでも呼び出せる。メニューオプションの多くは、メニューを省略して直接ファンクションキーで実行することが可能。メニューを終了したければESCキーを押す。サブメニューにいる場合は、BSキーを押すと直前のメニューに戻る。

NEW GAME(ニューゲーム)

ゲームをはじめから始めたいときにこれを押す。すると、DOOM IIは難易度を設定す

るように求めてくる。敵の強さは難易度によって決まる。「ナイトメア」レベルの選択には注意が必要。ゲームに慣れるまでは、このレベルは選ばないのが賢明である。

SAVEとLOAD(セーブとロード：F2とF3)

ゲームのロードあるいはセーブは、プレイ途中のいつでも好きな時にできる。セーブするのであれば、スカルカーソルを何も入っていないスロットに持ってきて、Enterキーを押す。セーブできるのはゲーム中に限られる。ロードする場合は、Load Gameメニューから適当なゲームを選ぶだけで良い。

QUICK SAVE（クイックセーブ）：F6キーを押せば、ゲームを中断することなくセーブができる。ゲームの途中で初めてクイックセーブを使うと、通常のセーブメニューが表示される。まずはここからスロットを選ぶ。すると、以後はF6キーを押せばゲームは自動的にそのスロットにセーブされるので、モンスターをばりばりやっつける楽しみを中断しなくてすむのだ。クイックセーブしたゲームをロードする場合はF9キーを押す。するとメッセージが表示され、キーボードのYを押すと最後にクイックセーブしたゲームがロードされる。

QUIT GAME（ゲーム中断：F10)

DOOM IIが終り、DOSに戻る。

END GAME（ゲーム終了：F7)

DOSに出たり、新しいゲームをロードしたりせずに、現在のゲームを終了する。

MESSAGES（メッセージ：F8)

アイテムを拾うと、その度そのアイテムに関する情報が表示されるが、このオプションを使うとそのメッセージをオン・オフすることができる。

GRAPHIC DETAIL（グラフィック・ディテール：F5)

スクリーン・ディテールのデフォルトはHIGHに設定されている。コンピュータやビデオカードのスピードが遅くて、動きがあまりにぎこちないようであれば、これをLOWにすると良い。ゲームの動きがスムーズになる。

SCREEN SIZE（画面のサイズ：－と＾)

このオプションの下にはスライディングマーカーがついたバーが表示されている。このオプションを選択すると、カーソルキーでこのマーカーを左右に動かして、画面の大きさを調整することができる。使用システムの処理速度が遅い場合は、このオプションで画面を小さくするとアニメーションがスムーズになる。

SOUND VOLUME（音量調整：F4）

このオプションの下にもスライディングマーカーがついたバーが表示されていて、音量を「無し」から「最大」の間で調整することができる。バーは一つがミュージック用で、もう一つが効果音用である。

MOUSE SENSITIVITY（マウス感度）

このオプションの下にもスライディングマーカーがついたバーが表示されている。このオプションを選択すると、カーソルキーでこのマーカーを左右に動かしてマウスの感度を調整することができる。

GAMMA CORRECTION（ガンマ調整：F11）

モニターによっては表示画面が暗すぎるものもある。F11キーを押すと画面の明るさを5段階に調整することができる。

アドバイス：*とにかく頻繁にセーブすること。死んでしまうとそのレベルの最初に戻され、持ち物は小さなピストル一丁だけになってしまう。特に、高レベルに進んだ後にそんな状態になってしまったら、目もあてられないことになる。*

オンスクリーン情報

画面には生き延びるために必要なオンスクリーン情報が表示される。

ステータスバー

1. (MAIN) AMMO (残弾数)：大きな太文字で書かれた数字は、現在手にしている武器に残っている弾の数を表している。

2. HEALTH (体力)：スタートの時点では100%だが、その状態は長続きしないだろう。0%になったらやりなおし。次はもっと頑張ろう！

3. ARMS (武器)：この番号リストはどの武器が使えるかを示している。光っている番号を押すと、その武器が使えるようになる。(“1”はいつでも使える。)

4. YOUR MUG (表情)：このグラフィックはなにも眺めるためにあるわけではない。攻撃をうけると、顔は攻撃してきた敵のいる方を向くので、どちらへ応射すれば良いかがそれでわかるという寸法だ。なお、ダメージを受けるにしたがって、顔は左のようにボコボコになっていく。

5. ARMOR (防具)：防具は壊れるまで君の体を守ってくれる。この数字には気をつけること。防具がなくなったときが、おそらく君の命がなくなるときでもあるからだ。

6. KEY CARDS (キーカード)：その時点で持っている鍵の種類が表示される。鍵には赤、青、黄の3種類がある。

7. AMMO (残弾数)：現在持っている弾薬の種類別の量と、携帯可能な限界量を表示している。もっとも、限界量については、手に入ればという注釈つきだが。

メッセージ

ゲーム中ではときどきアイテムが見つかる。アイテムにもいろいろとあるが、拾うとメッセージが表示されて、それが何であるかを教えてくれる。ただし、メッセージがOFFになっていると表示はされない。リターンキーを押すと最後に表示されたメッセージが再び表示される。

オートマップ

道に迷わないように、君はオートマップ装置を装備している。タブキーを押すと画面はマップへと切り替わる。マップにはそれまでに見たもの全てが記録される。白い矢印は君の現在位置と向いている方向を表している。“^”または“−”を押すと倍率調整ができる。ズームと全景の間でオン・オフするには“0”を押す。マップ上で自分の位置を記録したければ、“M”を押すとマップ上に番号がふられる。“C”を押せば全ての番号が消える。

オートマップ上での移動

矢印を頼りにして、画面をオートマップにしたまま移動することも可能だが、それには大変な危険が伴う。オートマップにしたままでは敵の居場所がわからないからだ。自分は移動せずに、マップだけをスクロールさせたい場合は、FOLLOW（追尾）モードを解除すれば良い。FOLLOWモードのON/OFFは“F”で行う。

アクションの操作

DOOMIIのコマンドはほとんどがキーを押すだけで良い。行動には、移動する、アイテムを拾う、銃を撃つ、扉を開けるなどがあるが、キーボード、マウス、ジョイスティックのいずれでも実行可能である。もちろん、いくつかを組み合わせてもかまわない。

移動

最初はデーモンに殴られて壁に叩き付けられるだけかもしれない。だが、頑張って一歩を踏み出してみたまえ。そこにはあらゆるものが待っているはずだ。

歩く：前進と後進には上下のカーソルキーを使用する。

方向転換：左右への方向転換には左右のカーソルキーを使用する。

走る：右側のシフトキーを押しながら適当なカーソルキーを押し続けると、スピードが上がっていく。

横移動：GRPHキーを押しながら左または右のカーソルキーを押すと、方向転換はせず、かわりにそちらへ横移動する。

注意：DOOM IIをクリアするためにはジャンプがとても重要となる。ジャンプキーというのはないが、助走すれば亀裂があっても飛び越せる。飛距離は走るスピードに応じて長くなる。

アドバイス：*狭い通路を移動するときは、オートマップを拡大すると良い。どこを歩けば良いのかが正確にわかるので便利だ。*

ジョイスティックまたはマウスの使用：ジョイスティックを使用する場合は、ボタン1で武器を撃ち、ボタン2で扉を開けたりスイッチをONにしたりする。ジョイスティックにはボタン3と4が無いものがあるので、これらのボタンはそれぞれ「横移動」と「走る」に対応している。

物を拾う

何かを拾いたければ、その上を通りさえすれば良い。君は聡明な男だ。それが必要なものかどうかは分かっている。

扉、スイッチ、エレベーターの使用

正面に立ってスペースバーを押せば、ほとんどの扉は開くし、スイッチも入る。うまくスイッチがONになれば、何らかの変化が生じるはずだ（明りが灯る,ハンドルが動く、等々)。何度か試してもスイッチが入らない場合は、そのスイッチの起動に必要な条件を達成していないということだ。

鍵がかかった扉：セキュリティーロックが施されている扉も中にはある。それを開けるには赤、青、黄に色分けされたセキュリティーカード（赤、青、黄）かスカルキーが必要とされる。これ以外にも近くの壁に取り付けられたスイッチで操作する扉もある。この場合は扉の前に行っても無意味で、扉を開けるにはスイッチをONにしなければならない。

隠し扉：隠された扉もある。その多くはスイッチを見つければ開けることができる。壁の正面に行ってスペースバーを押すだけという隠し扉もある。隠し扉は見つけさえすれば開けることができる。床に沈んだようになっている壁、色の違う壁、点滅している壁、等々が目印だ。

エレベーター：上がったり下がったりするプラットフォームに出くわすことがある。これがエレベーターだ。動き続けるものもあれば、スイッチをONにしなければ動かないものもある。中には君の接近を感知して自動的に降りてくるものもある。また、近くにスイッチがあるものもある。スイッチがなければ、プラットフォームに乗ってスペースバーを押しさえすれば、普通は動かすことができる。

テレポーター：テレポーターは床に描かれた邪悪なシンボルによってそれとわかる。そのシンボルを踏めばテレポーターは作動する。

エリアのクリア

各エリアの終りには出口となる部屋がある。そのエリアをクリアしてさらに先に進むには、室内にあるスイッチをONにしなければならない。1つのエリアをクリアすると、アチーブメントスクリーンが表示されて成績を教えてくれる。アチーブメントスクリーンには、隠されていた場所の発見、殺害率、財宝の発見率、クリアするのに要した時間、それに平均クリア時間が全て表示される。

死後の世界－永遠の生命

死んでしまうとそのレベルの最初から再挑戦となる。身を守ってくれる武器も、数発の弾丸が込められたピストルだけに戻る。復活の回数に制限はない。何度殺されてもそのレベルに再挑戦できる。ただし,その場合はレベルそのものが最初の状態に戻る。つまり、殺したはずのモンスターも、君と同様に復活するのだ。

火器とその使用

武器：君が最初に持っている武器はピストルと自分自身の拳だけだ。落ちている武器を拾いたいときは、その上を通過しさえすれば良い。それでその武器は自動的に装備される。ゲームが進むと、いくつかある中から武器を選択する必要が出てくるだろう。使用する武器はキーボード上段に並んでいる数字キーで決定する（キーボード右にあるテンキーは、武器の選択には使えない）。武器には以下のようなものがある。

1=拳またはチェーンソー
注意：チェーンソーの上を通ると自動的にチェーンソーが装備され、以後は“1”を選択すると拳ではなくチェーンソーが武器となる。

2=ピストル

3=ショットガン／コンバットショットガン：近距離ならば大ダメージ、距離がひらけば鉛の粒が広範囲に突刺さる。コンバットショットガンは2連式で、銃身を切り詰めてある。もちろん破壊力は折り紙付きだ。どちらも軍用ショットガンとしては最高級品。ただし、2連式のコンバットショットガンは,火力が大きいかわりに弾丸の再装填に時間がかかる。*ショットガンとコンバットショットガンの切り替えは“3”を押す。

4=チェーンガン：敵に銃弾の嵐をお見舞いして、地獄の盆踊りを踊らせる。

5=ロケットランチャー：ロケット弾を発射して、モンスターを皆殺しにする。

6=プラズマライフル：プラズマエネルギーを連射して、デーモンを焼き尽くす。

7=BFG9000：軍が誇る最強の火器。招かざる客がいる部屋の大掃除に最適。

発射：武器を使うには、武器を敵に向けてCTRLキーを押す。CTRLキーを押し続けれ

ば連射になる。敵に命中すると、血が飛び散る。敵の位置が自分より高いか低いかは気にしなくて良い。見えてさえいれば射撃は可能だ。

弾薬：弾薬は武器によってそれぞれ異なる。弾薬の上を通ると、その弾薬はしかるべき武器に自動的に装填される。

弾薬(小)	弾薬(大)	武器
弾倉	弾倉ケース	ピストル,チェーンガン
散弾	散弾ケース	ショットガン
ロケット	ロケットケース	ロケットランチャー
エネルギーパック	大型パック	プラズマライフル,BFG900

一度に持てる弾薬の量には限りがある。この限界量はステータスバーの右側に表示されている。また、武器を見つけたら必ず拾うように。たとえそれがすでに持っている武器であっても、弾薬が手に入るからだ。

コマンド&ショートカット

ポーズキー=ポーズ	Escキー = メニュー	タブ = オートマップ(on/off)
F1 = ヘルプ	F2 = セーブ	F3 = ロード
F4 = 音量	F5 = グラフィック・ディテール	F6 = クイックセーブ
F7 = ゲーム終了	F8 = メッセージの切り替え	F9 = クイックロード
F10 = ゲーム中断	F11 = ガンマ調整	
ˆ = 画面縮小	― = 画面拡大	

オートマップでのみ使用するコマンド

F = FOLLOW(追尾)モードのon/off	M = 位置の記録	C = 位置番号の消去
ˆ = 拡大率アップ	― = 拡大率ダウン	0 = 全景/ズーム

武器の選択

1＝拳/チェーンソー　2＝ピストル　3＝ショットガン/コンバットショットガン
4＝チェーンガン　5＝ロケットランチャー
6＝プラズマライフル　7＝BFG9000

移動キー

前進……上カーソル,マウスボタン2
後進……下カーソル
左を向く……左カーソル
右を向く……右カーソル
前方に向かって走る……シフト+上カーソル
後方に向かって走る……シフト+下カーソル
素早く左を向く……シフト+左カーソル
素早く右を向く……シフト+右カーソル
左へ横移動……GRPH+左カーソル
右へ横移動……GRPH+右カーソル

武器の発射

Ctrlキー
マウスボタン1
ジョイスティックボタン1

扉を開ける/スイッチを入れる

スペースバー
マウスボタン2をダブルクリック
ジョイスティックボタン2

アドバイス： *操作がややこしく感じられるようであれば、キーボードとマウスを併用すると良い。コマンドの入力などにはキーボードを使い、武器の照準合わせにはマウスを使うようにする(マウスを使うと左右への方向転換がスムーズに行える)。*

危険な場所

どうかするとモンスター以上に危険な場所もある。爆発物の詰まったドラム缶、放射性廃棄物、崩れ落ちる天井。こういったものがあるエリアに侵入するときは、万全の注意を払わなければならない。

ドラム缶： スペースポートの中には、燃料、有毒廃棄物、あるいはその他の揮発性物質が詰まったドラム缶があちらこちらにころがっている。弾丸が当たろうものなら大爆発だ。銃弾なら何発かを撃ちこまなければならないかもしれないが、他の武器なら一発でドカンとくる。

ヘドロやその他の放射性廃棄物：危険な液体が溜まっていて、通過するとダメージを受けるエリアもある。廃棄物にはいくつかの種類があるが,時間に応じてダメージが増えていく点では共通している。とにかく液体らしきものに気がついたら注意すること。

崩れ落ちる天井：天井が崩れ落ちてきて、大怪我を負うことがある。事前に天井が動いているのに気づくこともあるが、いつもそういうわけにはいかない。とにかく注意して、こまめにセーブすること!

アドバイス：*手近にある武器の中ではドラム缶が最強の武器、という状況は決して珍しいものではない。使い方次第では、近くをうろついている邪悪なモンスターどもを、一発で吹き飛ばすことも不可能ではない。敵がドラム缶に近づくのを見計らって爆発させろ。後はそいつらが吹き飛ぶのを高みの見物だ。*

体力と防具

君ほどのタフガイにとってさえ、DOOM IIは危険に満ちた場所だ。負傷すると画面が赤く点滅し、体力が減少する。体力には常に気を配ること。

治療：負傷してしまったときは、できるだけ早く治したいのが人情というもの。幸いなことに、スペースポートの中にはメディキットやスティムパックが、あちらこちらに落ちている。できるだけ拾うようにすることだ。

スティムパック（Stimpack）：生態機能を活性化する酵素を即座に注射してくれる。まるで生まれ変わったように感じられるはずだ。少なくともある程度は。

メディキット（Medikit）：こちらはスティムパックよりもっと素晴らしい。包帯や解毒剤、その他の医療用品が入っていて、負傷の程度をかなり軽くしてくれる。

防具(Armor)：落ちている防具は2種類。どちらもダメージを減らしてくれる。ただし、残念なのは使っているうちにボロボロになってくることで、いつかは敵の攻撃で破壊されてしまう。そうなったら、新しい防具を見つけなければならない。

セキュリティーアーマー（Security armor 緑色）：ケプラー製の軽いベストで、暴徒の鎮圧には最適だ。

コンバットアーマー(Combat armor 青色)：チタン製の頑丈なジャケット。君がこれから直面する本格的な銃撃戦でその真価を発揮する。

すでに防具を着用している場合は、今以上の効果が得られない限り、防具を拾うことはできない。

パワーアップ

『常人には理解できない高度なエレクトロニクス技術』の所産は他にもいくつかある。その多くはとにかく便利なので、できるだけ拾うようにすること。こういった特別なアイテムは効果時間が決まっている。効果時間は大きく3つに分類できる：一定の時間、そのレベルをクリアするまで、拾った瞬間に効果を発揮である。アイテムによってはゲーム画面に変化が生じる。それはすなわち、画面が変化している間は、アイテムが機能しているということでもある。例えば、放射線防護スーツを拾うと画面は緑色になり、そのスーツが損傷すれば画面が点滅する。これは放射能に汚染されたヘドロからすぐに離れろという警告だ。

放射線防護スーツ(Radiation Suit)：放射線、熱、その他の比較的弱いエネルギーから、君を守ってくれる。放射能に汚染されたへどろの中を通り抜けても、これさえ着ていれば基本的にダメージは受けない。このスーツが機能している間は,画面は緑がかった色になる。
効果時間：一定時間

バーサーカーパック(Berserk Pack)：傷を癒してくれるだけでなく、アドレナリンの分泌を激増させて、肉体のパワーを大幅に引き上げてくれる。君は今でさえ十分な肉体だが、その上バーサーカーパックで筋力が増大しようものなら、ウスノロ相手なら素手で五体をバラバラにすることだって朝飯前だ。デーモンだって目じゃない。ただし、拳で戦わなければバーサーカーパックの恩恵にはあずかれない。バーサーカーになると、画面がしばらくの間赤くなる。
効果時間：1レベル

バックパック(Back Pack)：これを拾うと持ち運べる弾薬の限界量が増える。また、弾薬そのものも同時に増える。

コンピュータマップ(Computer Map)：オートマップをエリア全体の完全なマップに変更してくれる便利な拾い物。マップには秘密のエリアや隠されたエリアも載っている。まだ行っていないエリアは灰色で表示される。
効果時間：１レベル

暗視ゴーグル(Light Amplification visor)：真っ暗闇の中でも目が見える。
効果時間：一定時間

秘宝

スペースポートの中には異次元の秘宝があちらこちらに散らばっている。きっと君の役に立つはずだ。

ヘルスポーション（Health Potion）：体力が少し増える。それによって100%を越えることも可能。

スピリチュアルアーマー（Spiritual Armor）：普通の防具に上乗せするかたちで、いく分か防御力を上げてくれる。

ソウルスフィアー（Soul Sphere）：これはとても珍しい秘宝で、体力を大幅に増やしてくれる。これに近づくと、これまでになく元気になったと感じるはずだ。

メガスフィアー（Mega Sphere）：コンバットアーマーとソウルスフィアーの効果を兼ね備えている。

ブラーアーティファクト(Blur Artifact)：不思議な宝玉で、姿がぼやけて(ブラー)はっきりと見えなくなる。見えなくなるわけではないのだが、敵は正確さを欠いた攻撃しかできない。
効果時間:一定時間

インバルネラビリティーアーティファクト(Invulnerability Artifact)：君は不死身(インバルネラビリティー)となり、あらゆる攻撃が効かなくなる。なかなか素敵な秘宝だ。もちろん効果が切れるまでのことだが。不死身になっている間は、その代償として画面が白くなる。
効果時間:一定時間

アドバイス：*デーモンたちに同士討ちさせることだ。攻撃を受けたデーモンは、それが仲間の誤射でも反撃する。こうなったらしめたものだ。好きなだけ仲間同士で戦ってもらおう。デーモンに仕事を代わってもらえるのであれば、これに勝ることはない。(ただし、武器が飛び道具で、攻撃したデーモンと攻撃されたデーモンが同じタイプの場合は、同士討ちにならない。)*

敵

扉をくぐったその瞬間から、最後の一発を撃つ瞬間まで、君は無数のモンスターと戦い続けなければならない。ちょっと根性がねじ曲がっているだけの奴もいれば、筋金入りの奴もいる。モンスターはここに載っているのが全てではない。後になってから聞いてなかったなどとは言わないように。

元兵士(Former Human)：こいつらの中には数日前までは君と手柄話に興じていた仲間もいるだろう。だが、今は奴らの眉間に一発ぶち込んでやる時だ。

元軍曹(Former Human Sergent)：兵士と似たようなものだが、もっと性格が悪い。その上タフだ。この歩くショットガンには気をつけること。さもないと体に風穴があくことになる。

元コマンド(Former Commando)：ショットガン狂のゾンビだけじゃ物足りないだろう?少なくとも、こいつらを片付ければ素敵なチェーンガンが手に入る。

インプ(Imp)：三つ又の槍を持った赤い服のかわいい気取り屋さんだとでも思っているのかい?この茶色い小鬼どもがどこから来たか考えてみな。喉元めがけて火の玉は投げつけてくるし、何発も撃ちこまなければ殺せない。こいつらを何人も相手にしたいのなら,ピストルでは役者不足だ。

デーモン (Demon)：角があって、頭がでかくて、歯が多くて、殺すのに一苦労することを除けば、毛を剃ったゴリラみたいなもの。近づくと危険。うっかりしていると首をもぎ取られてしまう。

スペクター(Spectre)：素晴らしいぞ。これこそ君に必要な相手。すなわち見えない(わけでもないが)モンスターだ。

ロストソウル(Lost Soul)：頑丈で、空まで飛ぶ。そのうえ陰気なくせに燃えている。

カコデーモン(Cacodemon)：空中に浮かび、丸い雷電を放つ。自慢は地獄に続いているかのような大きな口。こいつに近づきすぎると、こんがり丸焼けにされる。

ヘルナイト(Hell Knight)：ダンプカー並にタフでビッグ。この巨人はティラノサウルスレックス以来最悪の存在だ。

バロンオブヘル(Barons of Hell)：ヘルナイトでも十分困りものだが、こいつらに比べればずっとかわいい。ヘルナイトとよく似ているが、細かい点で少し違うところがあり、2倍は頑丈にできている。

アラクノトロン(Arachnotron)：サイバネティクスというのは、あまり良いものではなかったようだ。デーモンがサイバネティクスで作ったのがこいつらだ。この地獄に君以外にもプラズマガンを持った奴がいるというのは、あまりフェアではないような気がする。

ペインエレメンタル(Pain Elemental)：名は体を表す。読んで字のごとく、こいつは苦痛の精霊だ。生きていても害があるが、殺しても害がある。

レベナント(Revenant)：殺したと思って安心してはいけない。仲間の手で蘇生されて、新たに武器を取り付けられて、戦いの場へと舞い戻って来るデーモンもいる。呪われた化け物に安息は許されないのだろうか?こいつらの武器は君がうらやむほど素晴らしい。

マンキュバス(Mancubus)：このふとっちょに関して良いニュースがあるとすれば、それは図体がでかいので攻撃がよく当たるということだけ。しかし、これは本当にグッドニュースだ。なにしろこいつを殺すには数限りない弾丸が必要なのだから。マンキュバスの火の球攻撃ときたら、「俺たちに明日はない」とでも言いたいかのようだ。

アークバイル(Arch-Vile)：最悪の奴らの中でも最悪の奴。どれほどの悪態をついてもつきたりない。敏捷で、なかなか殺せない。そのうえ呪文も使う。さらには死んだモンスターを生き返らせることさえやってのける。幸い滅多に出会うことはない。

スパイダーマスターマインド(The Spider Mastermind)：誰かが(何かが)アラクノトロンを作ったはずだと思っているのではないかな？。君たちにママを紹介しよう。ママにはプラズマガンはついてない。神様にも一片の慈悲は残っているのだ。かわりにスーパーチェーンガンがついている。

サイバーデーモン(Cyberdemon)：羊の足を持つミサイルランチャー付き超高層ビルとでも表現するしかない。

注:上のイラストは同一縮尺ではない。

DOOM II:地獄の星、その名は地球

DOOM II(TM)の世界へようこそ。このマニュアルには多人数ゲームのやり方と注意点、それに技術的なサポートなどが書かれていますから、プレイを始める前には、ぜひ一度は全てに目を通しておいてください。DOOM IIの起動やプレイの方法について、ここに書かれている以上のことがお知りになりたいときは、付属の補足マニュアルを参照してください。

システム要件

DOOM IIのプレイには、最低でも3.6メガバイトのRAMメモリとi386プロセッサー以上のCPU(80386コードで書かれたのプログラムの動作するCPU)が装備されていて、対応したウィンドウ・アクセラレータとハードディスクを最低でも装備したNEC PC-9801シリーズのパソコンが必要です。Sound Blaster 16または、PC-9801-86サウンドカードを装備していればなお結構です。

ネットワークを利用してプレイする場合には、そのネットワークがIPXプロトコルを使用している必要があります。9600ボーに設定できるモデムがなければ、モデムでのプレイはできません。

486以上のプロセッサーと8メガバイトのRAMがあって初めて、DOOM IIは(開発者の意図通りに)快適に実行できます。要件を満たしていないハードウェアでプレイすると、アニメーションがぎこちなくなることがあります。
画面を縮小する、グラフィック・ディテールをLOWにする、メモリーマネージャーや不必要なTSR（常駐プログラム）を使用しない等でスピードは改善されます。詳細については、マニュアルと補足マニュアル、付録等を参照してください。

多人数プレイ

諸注意

プレイヤーの数：ネットワークを使ってDOOM IIを楽しむ場合は、最大で4人のプレイヤーが参加できます。モデムで楽しむ場合は、最大で2人のプレイヤーが参加できます。

非常に重要：SETUPプログラムからシリアルモデムにて対戦を行う場合は、ご使用になっているモデムのATコマンドを使用してMODEM.CFGファイルを作成する必要があります。
書式は、１行目にDOOM II起動時にモデムに送られる初期化用ATコマンド、２行目にDOOM II終了時にモデムに送られるATコマンドを、それぞれ書いたテキストファイルにして作成してください。この１行目の初期化コマンドには、（ハードウェア、ソフトウェア）フロー制御のOFF、各データ圧縮機能のOFF、エラー訂正機能のOFF等が設定されていなけ

ればなりません。又、DOOM IIは9600bpsにて通信するよう作られていますので、ダイレクトモードに指定し通信速度を固定しないか、9600bpsに通信速度を固定してご使用下さい。

ネットワーク上で複数のプレイが行われる場合：異なるグループが同時にネットワーク上で多人数プレイを行う場合は、SETUPプログラムでネットワークワークポートアドレスを変更する必要があります。ネットワークのどこに情報を送れば良いのかをサーバーに教えているのは、このポートアドレスです。ネットワークワークアドレスは1から64000まであります。どのポートアドレスが使用できるのかは、ネットワークの責任者に問い合わせてください。

多人数プレイについての説明

多人数プレイでは多くのルールが一人プレイの場合とは異なります。多人数プレイをするのでしたら、始める前に以下の説明をよく読んでおいてください。

メニュー：誰かがオプションメニューやサブメニューを呼び出している間もゲームは続いています。当然他のプレイヤーたちは活動を続けているでしょう。画面のサイズや音量を変えたいのでしたら、安全な場所を見つけてからにするのが最善の策です。

ポーズの解除：誰かがポーズキーを押せばゲームはポーズされますが、別の誰かがポーズキーを押すとそのポーズは解除されてしまいます。一息つきたいときは、友達みんなの了解をとってからにすることです。

セーブ：多人数プレイでは、一人がセーブすると、全員のシステムが同時にセーブします。使われるスロットはセーブしたプレイヤーが選んだものと同じです。もちろんそこに書かれていたデータは書き換えられてしまいます。セーブするときは事前にどのスロットを使うのか打ち合わせておくことです。

ロード：多人数プレイの最中は、セーブしておいたゲームをロードすることはできません。ロードするには全員が一度ゲームを中断して、全員がセーブしておいたところから再スタートしなければなりません。セーブしておいたゲームをロードするには、SETUPプログラムから選択するか、コマンドラインパラメーターで指定しなければなりません。

武器：武器を拾いたければその上を通過すれば良い、ということに変わりはありません。しかし、多人数プレイでは誰かが拾ってしまっても武器はなくならず、他のプレイヤーは同じ武器を拾うことができます。注意:元兵士が落としたショットガンは、拾うか壊されるかするとなくなってしまいます。　注意:ALTDEATHでは拾った武器が消えてしまいますが、後で再び現れます。

死：死んでしまってそのレベルに再挑戦することになっても、すでに持ち去ったアイテムやモンスターは復活しません。全員が死んでしまったわけではないからです。それに、そのエ

リアの全モンスターを復活させて君たちの素晴らしい破壊活動を無に帰するなんて、私たちが望むはずがありません。これはつまり、モンスターも弾薬もなくなる日がいつかは来る、ということです。それが嫌なら難易度をナイトメアにすることです－このレベルなら消し飛んだモンスターも次の瞬間には復活します！“-respawn”というコマンドラインパラメーターを使って、難易度に関係なくモンスターが復活するように設定することも可能です。コマンドラインパラメーターについての詳細は付属の補足マニュアルを参照してください。

テレポーター：誰かがテレポートしたときに、運悪くその到着先のテレポーターの中に他の誰かがいると、到着先にいたそのプレイヤーは死んでしまいます。これ以上なさけない死に方といったら、素手で殴り殺されることぐらいのものでしょう。ただし、すぐにテレポーターの外に出れば死ななくてもすみます。

ユニフォームの色：ネットワークゲームでは、プレイヤーごとにユニフォームの色が異なっています。ステータスバーには君の顔が表示されていますが、その背景色があなたのユニフォームの色です。ユニフォームの色には茶、青(黒)、緑、赤の4種類があります。

チャットモード：多人数プレイではチャットモードを使用すると他のプレイヤーと話をすることができます。チャットモードに入って全プレイヤーにメッセージを伝えたければ、文字キー“T”を押します。すると画面の左上端にカーソルが現れます。メッセージをタイプしてRETURNキーを押すと、それを全員に伝えることができます。特定のプレイヤーにだけメッセージを送りたい場合は、“T”ではなくプレイヤーの色に応じた文字キーを押します。つまり、茶=B、青=I、緑=G、赤=Rです。

レベルクリア：誰かがそのレベルから抜け出すと、他の全員も同時にそのレベルから抜け出します。位置や状態は関係ありません。

タッグマッチとデスマッチ

多人数での遊び方には2種類あります。すなわちタッグマッチ（Cooperative)とデスマッチ(DeathMatch)です。タッグマッチモードでは、プレイヤーたちは協力して戦います。これがデスマッチモードになると、動くもの全て(そこには仲間も含まれます！)を殺すことが任務となります。どちらをプレイするのかはSETUPプログラムで選択できます。タッグマッチとデスマッチの違いは以下の通りです。

スタート地点：タッグマッチモードでは、全てのプレイヤーは同じエリアからスタートします。デスマッチモードでは、全く異なったエリアからスタートすることになります。狩り出さなければ仲間の顔を見ることはできないのです!　死ぬと再スタートの場所はランダムに決まりますから、狩りはいっそう楽しくなります。

鍵：デスマッチモードでは、そのエリアの扉を開けるのに必要な鍵を持った状態でプレイが

始まります。

ステータスバー：デスマッチモードではARMSがFRAGS(旗)になり、対戦相手を殺した回数が表示されます。

オートマップ：タッグマッチモードでは一人プレイと同じように機能します。各プレイヤーはそれぞれの色の矢印で表されます。デスマッチモードでは残念ながら対戦相手の位置はマップに表示されません。モンスターと同じに扱われるわけで、かどを曲がったら鉢合わせ、ということもありえます。

スパイモード：タッグマッチモードでは、F12キーを押すと他のプレイヤーの視点を切り替えることができます。何か他のキーを押せば、自分の視点に戻って来れます。ステータスバーは常に自分の状態を表示しています。また、もし苦痛で画面が赤になったら、攻撃されているのは自分自身です。あなたが視点を共有している他のプレイヤーではありません。

デスマッチの旗(Frag)：デスマッチモードでプレイしていると、殺されて対戦相手の旗が増えるのを見るよりは自殺した方がましだ、と思うことがあるかもしれません。もしそんな風に考えているのでしたら、思いなおしたほうが良いでしょう。安易な道を選ぶと、旗が1本減ることになります。

アドバイス：*ミサイルランチャーを撃つときは、相手に近づきすぎないようにすることです。*

途中経過スクリーン：タッグマッチモードとデスマッチモードのどちらにおいても、途中経過スクリーンが表示されて戦果を教えてくれます。タッグマッチモードではプレイヤー全員の戦果が表示されます。一方デスマッチモードでは全員の死亡回数が表示され、誰が誰を殺したのかを教えてくれます。

デスマッチモードでゲームを楽しむにあたっての注意点

どうなったらデスマッチゲームは終わりなのか、あるいはどういう状態が勝利なのか。これらは敢えて決められていません。エリアから抜け出して、他のプレイヤーを強制的に次のエリアに引きずり込むこともできます。また、何人を殺せば勝利宣言ができるということも定めていません。そういったことは全てプレイヤーに任されています。

コマンドラインからの実行

SETUPプログラムを通じてDOOM IIに与えた情報の多くは、コマンドライン上でプログラムパラメーターを然るべきデバイスドライバーに渡すという方法でも供給できます。DOOM IIをコマンドラインから実行させる際の詳細については、付属の補足マニュアルを参照してください。

トラブルシューティング

付属の「補足マニュアル・トラブルシューティング」をよくお読みいただきましても何か疑問点や不明点がある場合には下記ユーザーサポートまでお問い合わせ下さい。

【イマジニアユーザーサポート(03-3343-8900)】

営業時間：月〜金曜日　10:00〜11:45、12:45〜17:00

お電話はできるだけコンピュータに手が届く場所からおかけになるようにしてください。また、システムの設定や構成については、できるだけ詳しく説明できるようにしておいてください。

重要：システムやソフトウェアの設定を変更する場合は、その前にもう一度マニュアルを確認して、システムやネットワークに収められている情報、あるいはハードそのものが、その変更で破壊されたりしないように注意してください。システムやソフトウェアの設定変更には危険が伴います。設定を変更した結果問題が生じても当方はいっさい責任を負いかねます。

JAPANESE STAFF

Executive Producer	: Takayuki Kamikura
Supervisor	: Shoichi Iida
	Seiji Tashiro
Conversion Programming	: Yukio Horimoto
Marketing Director	: Hidenori Ueno
Producer	: Ryoji Tsukuba
Technical Adviser	: Hiroshi Furugori
	Hiroki Goto
Artworks Design	: Sigenari Dozono
Translated by	: Smartech
Manual Director	: Nobuhiro Tsuji

Special Thanks To...
Takaaki Ageish, Manel Joseph,Yan Qiu,
David Nye,Gary Willams,
Yukiya Sato,Tatsuya Suzuki,
Keisuke Yamada,

宇宙戦士 J(新潟県北浦原郡)

imagineer
イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
代表●03.3343.8911/ユーザーサポート●03.3343.8900